プレイングマニュアル

Contents

Humming Bird Soft™

動作環境

●動作条件

・メインメモリ640KB以上のアナログ16色対応機種。
（原則として NEC PC-9801VX 以降に発表された機種
CGウィンドウ機能及びGRCG機能搭載機種に限る）
・ユーザーディスクとして新しいフロッピーディスク（2HD）が必要。
・400ライン表示が可能なアナログディスプレイが必要。
（8階調モノクロ液晶ディスプレイでも動作可能ですが
正常に発色しないことがあります）
・1つ以上のフロッピーディスクドライブ装置が必要。

●対応機種一覧（本体）

PC9801　：VX, XL, XL2, UX, RA, RX, LS, RL, EX, ES, LX, RS, RL, T, DX, DA, DS, CS, GS, FA, FS, FX, US, BA, BX
PC98NOTE：NS/E, NC, NS/T, NS/L, NS/R, NA, NX/C, NL/R, NS/A
PC9821　：Ae, Af, An, Ap, As, Ce, Bf, Bs, Cs, Ne, Np, S, Xt, Xn, Xp, Xs, Xe, Xa
PC286　：X, UX, US, VF, VG, VS, VX, VJ, C, LF, LS, LST, BOOK
PC386　：V, VR, S, G, GE, GS, M, P, LS, LSC, LSX, LSR, BOOKL
PC386NOTE：A, AE, AR, W, WR, AR
PC486　：P, GF, GR, GR+, GRsuper, SE, SR, HG, HX, HA, FE, FR, FS, MR, MS, MU
PC486NOTE：AS, AU

＊以下の機種では動作しません。

PC9801　：無印, E, F, M, U2, XA, LT, VF, VM, UV, LV, CV, NV, N, NS
PC286　：無印, L, V, VE

●ディスプレイ

400ライン表示が可能なアナログディスプレイ
または8階調モノクロ液晶ディスプレイ

●ディスク

起動には1台以上のフロッピーディスクドライブ装置が必要です。
ハードディスクへのインストールが可能です。ただし、10MB 以上の空き容量と以下のバージョンの MS-DOS が組込まれている必要があります。

MS-DOS Ver 3.10/3.30/3.30A/3.30B/3.30C/3.30D/5.0/5.0A/5.0A-H
また、MS-WINDOWSには対応しておりません。MS-WINDOWS内からのインストールや起動は出来ません。
ハードディスクインストールについてはP5**【ゲームの起動方法】**の〔**ハードディスクにインストールする場合**〕をお読みください。

●マウス

バスマウスに対応。シリアルマウスには対応しておりません。

●キーボード

本体付属、あるいは同等品に対応しております。

●ジョイスティック

アタリ仕様(ＭＳＸ仕様)のジョイスティック、ジョイパッドに対応。
ただし、NEC製のサウンド／ジョイスティック用インターフェイスカード(PC-9801-26K)、もしくは、システムサコム社製のアナログジョイスティックボード(SAJ-98)が必要です。

●FM音源

NEC製サウンド／ジョイスティック用インターフェイスカード(PC-9801-26K)、あるいはその同等品に対応しています。もちろん、本体内蔵の音源にも対応しています。

●MIDI音源

Roland CM/SCシリーズ及びその同等品と、GM規格の音源に対応。
RS-232C からの MIDI 出力も可能です。
詳細はP9**【音源設定】**をお読みください。

・対応機種

Roland ：SC-33, SC-55, CM-300, CM-500, SC-155, SC-55mk2, SC-88, SC-7
YAMAHA ：TG-100, CBX-T3, TG-300
KAWAI ：GMega, GMegaL, GMegaLX, MSB-98LX
KORG ：05R/W, AG-10
その他 ：GM Level1規格のMIDI音源

対応インターフェースボード：Roland　MPU98,MPU98II,SuperMPU,

ゲームの起動方法

「**パラケルススの魔剣**」をプレイするには２通りの起動方法があります。

１つは、フロッピーディスクを使った方法、もう１つはゲームをハードディスクにインストールして、ハードディスクから起動する方法です。

[フロッピーディスクでプレイする場合]

●注意！

「**パラケルススの魔剣**」をフロッピーディスクでプレイする場合は、内容を消去しても構わないディスクまたは新しいフロッピーディスクが必要です。

●起動ディスクの作成

「**パラケルススの魔剣**」のパッケージに入っている「**システムディスク**」を１台目のフロッピーディスクドライブに入れて電源をＯＮにしてください。

すでに電源が入っている場合は、リセットしてください。しばらくすると、起動ディスク作成プログラムが実行されますので、画面の指示にしたがってください。

ゲームを起動するには**起動ディスク**（ユーザーディスク兼用）を作成しなければなりません。「**パラケルススの魔剣**」をフロッピーディスクでプレイする場合、ゲームの進行状態やあなたの作ったキャラクターの情報をディスクに保存します。システムディスクを起動すると、起動ディスクの作成プログラムが立ち上がりますので、画面に表示された指示に従って起動ディスクを作成してください。

注意！：起動ディスクの作成には新しいフロッピーディスクが必要です。
起動ディスクはいつでも書き込み可能な状態にしておいてください。

●ゲームの起動

起動ディスクを１台目のフロッピーディスクドライブにセットして電源をONにしてください。すでに電源が入っている場合はリセットボタンを押してください。

●ロードメニュー

「最初から始める／セーブしたところから始める／ゲームの終了」というメニューが表示されますので、どれかを選んでください。

最初から始める	：キャラクターを作成するところからゲームが始まります
セーブしたところから始める	：以前にセーブしたところからの続きをプレイすることができます
ゲームの終了	：ゲームを終了します

●環境設定

お手持ちの音源に合わせて環境設定をしてください。音源設定プログラムの詳細は、P9**【音源設定】**をお読みください。

一度でも環境設定を行うと、次回からは、その設定に合わせて起動しますので、再設定の必要はありません。

[ハードディスクにインストールする場合]

これからハードディスクへのインストールについて説明しますが、少しでも理解できない文章や語句があった場合は、MS-DOSの解説書をよく読んでください。あるいは、MS-DOSに詳しい人に聞いてください。それでも理解できない場合は、ハードディスクでの運用は危険ですので、フロッピーディスクでプレイされることをお薦めします。ハードディスクインストールを誤った方法で行ったり、途中で中止するのは非常に危険です。最悪の場合ご使用のハードディスク上のプログラムやデータを破壊する恐れがあります。ハードディスクでの運用においていかなる障害が発生しようとも、当社では責任を負いかねますのでご了承ください。

お手持ちのコンピューターにハードディスクドライブが接続されている場合は、**「パラケルススの魔剣」**をハードディスクにインストール(組み込み)する事ができます。ゲームをハードディスクにインストールすることにより、ディスク交換の手間がなくなり、またデータの読み込み速度も飛躍的に向上しますので、非常にゲームの操作性が良くなります。

ハードディスクに**「パラケルススの魔剣」**をインストールする場合は、そのハードディスクに以下のバージョンの MS-DOSが組込まれている必要があります。

MS-DOS Ver 3.10／3.30／3.30A／3.30B／3.30C／3.30D／5.0／5.0A／5.0A-H

MS-WINDOWSには対応しておりません。
MS-WINDOWS内からのインストールや起動は出来ません。

注意！：ハードディスクに、**「パラケルススの魔剣」**をインストールするためには、ハードディスクドライブに約10MBの空き領域が必要です。

インストールするときには、指定されたハードディスクに作成するサブディレクトリの名前を入力する必要があります。名前の指定がない場合、**¥HBS¥PARA** というサブディレクトリを作成します。同じ名前のディレクトリ名を使用している場合には必ずディレクトリ名を指定してください。

●インストールプログラムの起動

1：ハードディスクや本体の電源を入れ、MS-DOSを起動してください。

MS-DOSのコマンドライン以外の状態になっている場合（自動的にワープロソフトやメニューソフトなどが起動している場合）は、それらを終了して、MS-DOSのコマンドラインの状態にしてください。

MS-WINDOWSをご使用の場合も、MS-WINDOWS内のDOSプロンプトではなく、MS-WINDOWSを終了してMS-DOSに戻ってください。

「パラケルススの魔剣」は、MS-WINDOWSには対応しておりませんので、MS-WINDOWSからのインストールやゲームの起動は出来ません。

2：プロンプトが表示された状態で、1台目のフロッピーディスクドライブに**「パラケルススの魔剣」のシステムディスク**をセットしてください。

3：カレントドライブを**「パラケルススの魔剣」のシステムディスク**をセットしたドライブに移動してください。

注意！：ここまでの説明を読んで、少しでも文章や用語の意味が理解できないときは、ハードディスクへのインストールを行わないでください。

ハードディスクインストールを誤った方法で行ったり、途中で中止するのは非常に危険です。最悪の場合ご使用のハードディスク上のプログラムやデータを破壊する恐れがあります。

ハードディスクへのインストール過程あるいはハードディスクでの運用において発生したいかなる障害も、当社では責任を負いかねますのでご了承ください。

注意！：「パラケルススの魔剣」をインストールしても、お手持ちの機械の起動環境には一切変更は加えませんので、起動環境によっては、メモリが足りないためにゲームを起動できない場合があります。

この様な場合は、メモリを大量に使用するFEPやデバイスドライバをお客様自身が外して、起動環境を変更する必要があります。

4：インストールプログラムを起動します。

PINST [ドライブ名]

インストールしたいドライブを指定してください。指定されたドライブのルートに¥HSB¥PARA¥ というサブディレクトリが作成されます。

ドライブ名を省略した場合は、**Aドライブ**のルートディレクトリにサブディレクトリが作成されます（A:¥HSB¥PARA¥）。

サブディレクトリへのインストールも可能です。
その場合は、フルパスで指定してください。

<例>
(1) PINST C:¥ と入力した場合
　　C:¥HBS¥PARA¥ にゲームをインストールします。
(2) PINSTと入力した場合
　　A:¥HBS¥PARA¥ にゲームをインストールします。
(3) PINST B:¥GAME¥ と入力した場合
　　B:¥GAME¥HBS¥PARA¥ にゲームをインストールします。

5：画面に表示される指示に従ってインストールを行ってください。

●ゲームの起動

カレントディレクトリをインストールの時に指定したディレクトリに移してください。

インストールの時に上げた例の場合は、以下のディレクトリをカレントにします。
(1) C:¥HBS¥PARA¥
(2) A:¥HBS¥PARA¥
(3) B:¥GAME¥HBS¥PARA¥

ここで　PARA ⏎(リターン)と入力するとゲームが起動します。

注意！：「パラケルススの魔剣」をハードディスクにインストールしても、お手持ちの機械の起動環境には一切変更は加えませんので、起動環境によっては、メモリが足りないためにゲームを起動できない場合があります。この様な場合は、メモリを大量に使用するFEPやデバイスドライバをお客様自身が外して、起動環境を変更する必要があります。

ここまでの説明を読んで、少しでも文章や用語の意味が理解できないときは、ハードディスクへのインストールを行なわないでください。
MS-DOSの解説書やマニュアルをよく読んで、用語を理解してください。あるいは、MS-DOSに詳しい人に教えてもらってください。

ハードディスクインストールを誤った方法で行ったり、途中で中止するのは非常に危険です。最悪の場合ご使用のハードディスク上のプログラムやデータを破壊する恐れがあります。

ハードディスクへのインストール過程あるいはハードディスクでの運用において、いかなる障害が発生しようとも、当社では責任を負いかねますのでご了承ください。

●ロードメニュー

「最初から始める／セーブしたところから始める／ゲームの終了」というメニューが表示されますので、どれかを選んでください。

最初から始める　　　　　　：キャラクターを作成するところからゲームが始まります
セーブしたところから始める：以前にセーブしたところからの続きをプレイすることができます
ゲームの終了　　　　　　　：ゲームを終了します

●環境設定

お手持ちの音源に合わせて環境設定をしてください。音源設定プログラムの詳細は、P9【**音源設定**】をお読みください。一度でも環境設定を行うと、次回からは、その設定に合わせて起動しますので、再設定の必要はありません。

音源設定

●「パラケルススの魔剣」音源設定

このゲームはMIDI音源、FM音源に対応しております。MIDI音源については、GM音源、GS音源に対応しております。ただ、音質、音量等については、音源の機種により、かなりバラツキがありますので、機種ごとに調整してＢＧＭの演奏を行います。

MIDI音源をご使用の方は、お手持ちのMIDI音源の特性を100%発揮させるためにも、この項をよく読んで、正しい音源設定を行ってください。

●対応しているMIDI音源・インターフェイス

・**音源**　Roland：SC-33,SC-55,CM-300,CM-500,SC-155,SC-55mk2,SC-88,SC-7
　YAMAHA：TG-100, CBX-T3, TG-300
　KAWAI：GMega, GMegaL, GMegaLX, MSB-98LX
　KORG：05R/W, AG-10

・**インターフェイスボード**
　Roland社製MIDIボード、MPU-98,MPU-98II,SuperMPU

・インターフェイスボードなしでも、RS232C端子からMIDIを出力することが可能です。

●音源設定メニュー

・音源設定メニューでは、ウィンドウが2つ表示されています。
「Sound setup」ウィンドウで、使用する音源の種類を選択・決定します。
「Sound」ウィンドウに表示されているのは、その時の音源設定の状態です。
（初期値は、**「BGM演奏なし、効果音演奏なし」**です）

・**Sound setup ウィンドウ**
次の3つの選択肢が表示されます。

音源の設定　：ＢＧＭを演奏する音源を設定します。このメニューを選択すると、「Sound module」ウィンドウが開きます。

効果音の設定：効果音を演奏する音源を設定します。このメニューを選択すると、「Sound effect」ウィンドウが開きます。

設定終了　：音源設定を終了し、ゲームを始めます。
ゲーム中は、**「Sound」**ウィンドウに表示されている設定で、BGMと効果音を演奏します。
（初期値は、**「BGM演奏なし、効果音演奏なし」**です）

・**「Sound effect」ウィンドウ**
このウィンドウで、ゲーム中の効果音を演奏する音源を設定します。
設定できる音源は次のとおりです。

効果音なし　：ゲーム中は、一切の効果音を演奏しません。
FM音源のみ：主に、戦闘中の効果音だけを演奏します。

Beep音のみ：叫び声などの、戦闘以外の効果音だけを演奏します。
FM+Beep ：すべての効果音を演奏します。
前へ戻る　：設定を変更せずに「Sound setup」ウィンドウに戻ります。
初期値は「**効果音無し**」です。

- 「Interface」ウィンドウ

このウィンドウでは、MIDIデータの出力先を設定します。

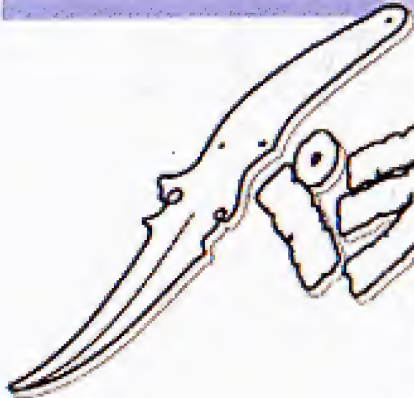
Roland MPU：ローランド社製MIDIボードに出力します。
「MPU Port」ウィンドウが開きます。
RS-232C　：RS-232Cに出力します。
「RS-MIDI speed」ウィンドウが開きます。
前へ戻る　：設定を変更せずに「Sound setup」ウィンドウに戻ります。
初期値は「Roland MPU」です。

- 「MPU Port」ウィンドウ

このウィンドウでは、ローランド社製MIDIボードの設定を行います。通常は、「**自動判別**」を選択してください。MIDIボードを特殊な設定にされている方は、ここで出力ポートを選択してください。初期値は、「**自動判別**」です。

- 「RS-MIDI speed」ウィンドウ

このウィンドウでは、MIDIデータの出力速度を選択します。通常は「**mode1　31200 bps(標準)**」を選択してください。このモード(mode 1)でゲームを起動して、音がでない、音飛びがする等の症状が出た場合、「**mode2　31200bps**」を選択してください。ご使用の音源の種類によっては、IBM-PC互換機との接続時に、通信速度を38400bpsにまで上げることが可能なものがあります。その場合は「**mode3　38400bps**」を選択してください。多くのチャンネルでMIDIの同期演奏をした際のタイミングの「**微妙なズレ**」が少なくなります。初期値は「**mode1　31200bps(標準)**」です。

＊ CM-500の場合、音源のモード切り替えスイッチは「**modeC**」に設定してください。
GMegaの場合、RS-232C端子と音源本体のSERIALI/Fを直結してBGMを演奏する事は出来ません。お手数ですが、MIDIインターフェイスボードをご使用になるか、RS-232C端子に接続するタイプのMIDIアダプターをご使用ください。

＊＊現在38400bpsモードで動作を確認済の機種は以下の通りです。

YAMAHA：TGシリーズ、CBX-T3　：PC-2モードで動作します。
Roland：SC-55mk2、SC-88、SC-7　：RS-232C 2 モードで動作します。
KORG：05R/W　：PC I/F CKL38.4kbpsで動作します。
KORG：AG-10　：PC2モードで動作します。

6年前。アメリカ東部の町ニューカム。
人口2000にも満たない小さな町は、これまでにない賑わいを見せていた。
きっかけは、町外れのウェザートップ館で起こった謎の惨殺事件だった。警察も匙を投げたこの事件を解決しようと、世界じゅうのゴーストハンターたちが集まってきたのだ。彼らはつぎつぎと館の探索に向かい、そして帰ってきた——心と身体に癒しがたい傷を負って。ただひたすら震え、二度と館のことを口にしようともしない。

ある朝、数人の男女が旅だった。

館は魔物の巣窟と化していた。死者が爪を振り上げ、巨大化した生き物が牙をむき、椅子やテーブルが飛びまわる。暗い地下室にたどり着く頃には、すでに多量の血が流されていた。

地下室の五芒星をくぐり抜けると、そこはさらに狂暴な魔物であふれかえる異世界だった。すべての根源を断つために、彼らは前進した。失ったものは血だけではない。正気も失われていった。そして、いくつかの生命も。

長い戦いだった。

やがて地響きとともに、すべては終わった。

暗雲の晴れた館から戻ってきたのは、5人。東洋系の顔だちの男と、寄り添い合うアメリカ人の男女。眼鏡の奥に悲痛な表情を隠した若い科学者風情の男。そして、もうひとり。

彼らは多くを告げず、去っていった。
町の人々はかなり後になってから、事件の全貌を書物で読むこととなった。そのフィクションともノンフィクションともつかぬ本の表紙には、こう記してあった。

「ラプラスの魔」モーガン・ディラン著、と。

そして、月日が流れた。

キャラクターの紹介

アレックス・クイン(ディテクティブ)

不正や悪事を見過ごせない、一本気な性格の私立探偵。もちろん銃を使った戦闘が得意だが、いざというときの状況判断にも長けている。がさつで気のきいた台詞は苦手だが、モーガンを見守る目はあたたかい。

ビンセント・ホフマン(サイエンティスト)

科学以外には目もくれないマッドなサイエンティスト。どんなオカルト現象も科学で解明してやろうと、旅のあいだも日夜研究に励んでいる。彼が作る奇妙な心霊機械は、予測のつかない効果を生み出す。気弱な性格が玉にキズ。

草壁健一郎(ミスティック)

年齢も過去も謎に包まれた、日本人の霊能力者。6年前の事件でアレックスたちと知り合い、戦いをともにしたが、それからはまったく連絡が途絶えている。
変わらぬ黒いマントを身にまとい、彼が目の前に現われる日は近いかもしれない。

モーガン・ディラン(ジャーナリスト)

アレックスと結婚してのち、新聞社を辞めて小説家として独立した。曲がったことが大嫌いで、言い出したら絶対に引かない。そのいっぽうで、美しさを大切にする女性らしい一面もそなえている。交渉ごとと手がかりを見つけるのが得意。

フランカ・ステラ(ミスティック)

ジプシーの血をひく黒髪の美少女。生まれつき霊感が強く、幼いころからフランスの田舎をまわり、占いで生計をたてていた。いまはパリの占い師のもとに身を寄せている。やさしく控え目な性格だが、胸の奥には固い決意を秘めている。

あなたのキャラクター(?)

「ラプラスの魔」にまみえた仲間のひとりだ。事件が悲しい結末を迎えてからは、故郷の町に戻って、みずからの技術を磨いている。すべてが思い出となりかけたとき、1通の手紙が届いた。再び冒険がはじまったのだ!

ゴーストハンターRPGの概要

ゴーストハンターＲＰＧは、血塗られた幽霊屋敷の秘密を暴いたり、異界より現われた怪物と戦ったりと、奇現象に立ち向かうゴーストハンターたちの活躍を描いた、アクション・ホラーＲＰＧです。主人公であるあなたは、普通の人たちより秀でた力を持っています。それは、銃の腕前や神秘学の知識、霊能力や魔術、心霊機械を発明する能力であったりします。そして草壁、アレックス、モーガン、ビンセント、フランカたちと力を合わせ、謎めいた奇現象に立ち向かっていくのです。

しかし、そんなあなたも人間です。何度も恐怖にさらされれば、張りつめた心の糸は切れ、狂気に陥ってしまいます。それを表わすために、ゴーストハンターＲＰＧには恐怖判定というものが取り入れられています。恐ろしい場面にあうごとに、あなたの精神力に負担がかかり、勇気が萎えるかのように減っていきます。そして、精神力が尽きたとき、あなたは狂気の淵へと滑り落ちてしまうのです。

舞台となる1930年代のヨーロッパは、今から見れば60年も昔のことですが、現代の生活様式がはじまった時期なので、大きな違和感を覚えることはないでしょう。ただ、世界的な恐慌に襲われ、人々は不安な日々を送っています。そして、新しいものと古いものとが攻めぎあい、変化が訪れようとしている時代でもあります。

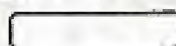
こうした変化の時に呼応するかのように、各地で奇現象が起き、秘密結社の活動が盛んになっています。人々の不安が暗黒の力を呼び寄せたのでしょうか？

それとも破滅の時が近づいてきたからでしょうか？

そしてあなたも**「ラプラスの魔」**事件以後、平和な人生を送っていたのですが、運命の糸に手繰りよせられて、かつての仲間たちと再び出会い、ヨーロッパ大陸を駆け巡ります。そこでどんな事件が待っているかは、自分の目で確かめてください。

「パラケルススの魔剣」PC版の特徴

「パラケルススの魔剣」はゴーストハンターシリーズの第２作にあたるゲームで、前作の**「ラプラスの魔」**の続編にあたります。**「ラプラスの魔」**、発表時にはゴーストハンターシリーズはパソコン版のゲームだけだったのですが、その後**「ラプラスの魔」**は家庭用ゲーム機にも移植され、ゲームブック、小説にもなりました。

今回、ゴーストハンターシリーズの続編の制作と並行して、テーブルトークＲＰＧ用にゲームシステムをまとめあげた**「ゴーストハンターＲＰＧ」**が制作されました。また、ゴーストハンターシリーズに登場する主要なキャラクターについては、イラストレーターの**「弘司」**氏によって、新たにグラフィック設定がなされました。

「パラケルススの魔剣」は、これらの変更点をふまえ、本格的なテーブルトークＲＰＧのシステムをコンピュータゲーム上に再現することを目標に作られました。もちろん、パワーアップしたゴーストハンターの世界を、プレイヤーの皆様に、より一層楽しんでいただけるように、ダンジョン、戦闘などの基本的なグラフィックの表現力も大幅にグレードアップしております。

どうぞ、この新しいゴーストハンターシリーズ、**「パラケルススの魔剣」**を楽しんでください。

ゲームの操作方法

・「パラケルススの魔剣」の操作にはキーボード、マウス、ジョイスティックを使用することができます。

・コマンドの選択・決定・キャンセル

	カーソル(*1)の移動	決　定	キャンセル
キーボード	テンキーの 8 2 4 6	リターンキー ⏎	ESCキー ESC
	カーソルキーの ↑↓←→	スペースキー	テンキーの 0 HOME キー HOME
マ　ウ　ス	マウスの移動(*2)	左クリック(*3)	右クリック(*3)
ジョイスティック	レバーの操作	Aボタン	Bボタン

・3Dダンジョン内の移動

	前進する	後ろを向く	左を向く	右を向く
キーボード	8 ↑	2 ↓	4 ←	6 →
マ　ウ　ス	画面上に、テンキーと同じ配列の「移動用ウィンドウ」が表示されます。そのウィンドウ上のボタンを左クリックすることによって、移動します。			
ジョイスティック(レバーの操作)	↑	↓	←	→

*1 カーソルとは選択肢がある時にその周囲の色が反転している部分のことです。
キャラクターが対象の時は、キャラクターの表示ウィンドウの周囲が反転します。
選択されているキャラクターは、普通、その時実行されているコマンドの動作対象となります。
*2 マウスを移動させると画面上をマウスカーソルが移動します。
マウスカーソルの指している部分が反転し、選択されます。
*3 左クリック、右クリックとは、それぞれマウスの左ボタン、右ボタンを押して、すぐに離す動作の事です。

・ショートカット

コマンドを選択・決定する場合、メニュー形式のウィンドウが表示されている時は表示されているコマンドの一番先頭に、アルファベットが１文字表記されています。この時、キーボードからこのアルファベットを入力する事により、コマンドの選択・決定が一度にできます。この方法を用いると、ゲーム中よく使うコマンドが素早く入力できます。
この方法をショートカットと呼びます。

キャラクターの作成

　ここで作成するキャラクターは、**「パラケルススの魔剣」**の世界を冒険する、あなたの分身です。**「パラケルススの魔剣」**の世界で、あなた（の分身）がどのようなRole（役割）をPlayする（演じる）のか、その大部分がここで決定されるのです。巻末のリファレンス等を参考にして、じっくり取り組んでください。

　初めて**「パラケルススの魔剣」**をプレイするとき、あるいはオープニング直後のメニューで**「最初から始める」**を選んだ場合は、キャラクターの作成を行う必要があります。

　以下に示す項目の順にキャラクターが作成されます。各項目でキャンセルすると、ひとつ前の項目に戻りますので、気に入った数値にならない場合や、入力を間違ったときはキャンセルキーを押してください。ただし、性別の決定より前に戻ることはできません。

1：性別を決める

あなた（の分身）が男性なのか、女性なのかを決めてください。

2：名前を決める

あなたの分身であるキャラクターの本名を決めます。
文字列入力ウィンドウが開きますので、入力したい文字をカーソルで選び、決定してください。最大11文字まで入力することが可能です。

3：通称を決める

ゲーム中、親しい仲間から呼ばれるときの通称を決めます。
最大5文字まで入力することが可能です。

4：アーキクラスの決定

キャラクターの職業を決めます。選択できる職業は6種類です。
職業によって、得手不得手があります。
以下の職業から選んでください。それぞれの職業の特徴は、巻末のリファレンスを参考にしてください。

ディテクティブ　：体力と敏捷力が高い
ミスティック　：意志力と魅力が高い
ジャーナリスト　：分析、知覚、意志、魅力が少し高い
エクスプローラー：体力、敏捷、分析、知覚が少し高い
サイエンティスト：分析、知覚が高く、意志、魅力が少し高い
ディレッタント　：平均的

5：スキル（技能）の修得

キャラクターが持っているスキル（技能）を決めます。ゲーム中のすべての行動に影響するパラメータなので、慎重に決定してください。アーキクラスによって修得可能なスキルが決まっています。

また、スキルにはレベルがあり、レベルが高いほどそのスキルをより高度に修得していると見なされます。スキルのレベルを上げるためには、スキル経験点を消費しなければなりません。初期経験点が与えられるので、有効に使ってください。

ウィンドウに、そのキャラクターが修得可能なスキルが白い文字で表示されていますので、修得したいスキルを選んでください。各スキルの説明や、アーキクラスにより修得可能なスキルの一覧は、巻末のリファレンスを参照してください。

スキル経験点は、ゲームが進行していくと自然に増加していきます。

もちろん、ゲーム中にスキルを伸ばすことも可能です。

6：肩書の決定

キャラクターのゲーム中の肩書を決めます。最大10文字まで入力できます。

ゲームの進行には直接には関係しませんが、性別、アーキクラス、修得スキルなどから、キャラクターにぴったりの肩書を決めてください。

7：最終確認

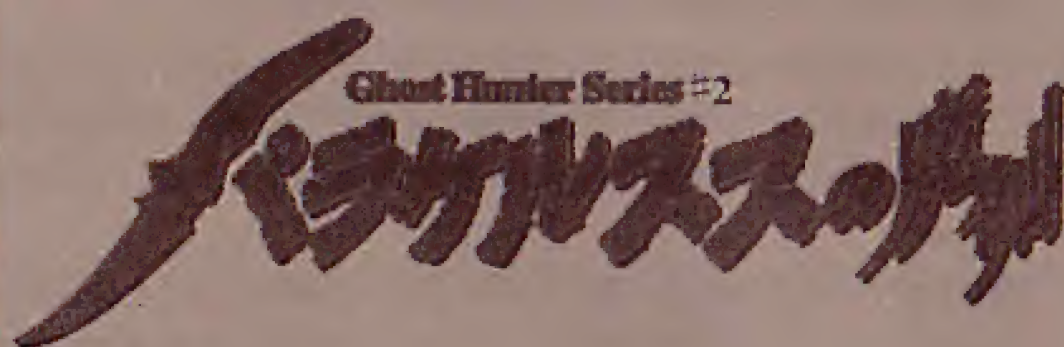
このキャラクターで冒険を始めるかどうかの確認です。

気に入ったキャラクターができるまで、何度でもリトライしてください。

「は　い」を選ぶと、いよいよ冒険の始まりです。

気に入ったキャラクターができなかった場合や、本名などの入力ミスがあった場合は、「いいえ」を選んで、性別の決定からやり直してください。

オープニング

キャラクターの作成が終わると、すでに冒険は始まっています。
まずは、**「ラプラスの魔」**事件の仲間達との再会です。この先の説明は不要でしょう。
じっくり楽しんでください。

ホテルメニュー

ゴーストハンター達が冒険する地域はヨーロッパ全域におよびますが、街での活動の拠点となるのがホテルです。

別の街から移動してきた時、または街での移動中に「**ホテルに戻る**」を選択した時には、キャラクターはホテルに到着します。ここでは、ホテル内で選択できるコマンドを説明します。

[ホテルメニューの構造]

・**部屋へ行く**　：自分の泊まっている部屋へ移動します。
部屋へ移動すると「**客室メニュー**」が表示されます。

・**技能を訓練する**：これまでの冒険の結果得られた経験点を使って、キャラクターのスキル(技能)を向上させます。「**誰が訓練しますか？**」と表示されますので、カーソルを移動して訓練したいキャラクターを選択・決定してください。＊
表示されているスキルは、そのキャラクターが訓練することの出来るスキルです。ウィンドウ上部には、そのキャラクターが持っているスキル経験点を表示してあります。
水色の文字で表示されているは、そのキャラクターがスキル向上に必要なスキル経験点を持っていないスキルです。
白色の文字で表示されているのは向上可能なスキルです。スキルの右端に表示されている数字は、そのスキルを次のレベルに向上させるために必要なスキル経験点の点数です。スキルを向上させる(スキルレベルを上昇させる)と、残りのスキル経験点からこの点数分が消費されます。
スキルを向上させたい場合は、スキルの右端にある上三角マーク(▲)を選択してください。また、下げたいスキルがある場合は下三角マーク(▼)を選択してください。＊＊
向上させたいスキルがない場合は、残りスキル経験点の横に表示されている「E」マークを選択してください。
各スキルの内容、キャラクターの職業によるスキル取得の制限については、巻末の【ゴーストハンターRPG"PC版"リファレンス】(P34)をご覧ください。

・**装備を購入する**：ホテルの近くの雑貨屋に移動して、冒険に必要な様々な装備を購入します。店に入ると、その店で売っているアイテムの一覧が表示されます。必要なアイテムを選択してください。
「店を出る」を選択するか、キャンセルすると、ホテルのロビーに戻ります。

・**スミスに電話**：今回の冒険のスポンサーであるスミス氏に連絡をとり、冒険の途中経過を報告します。時には、スミス氏のもとに何か重要な情報が、届けられているかもしれません。
また、冒険に行き詰まった時に、彼がヒントを与えてくれるかもしれません。

・**外へ出る**：ホテルを出て冒険に出発します。現在いる街の地図が表示され、移動可能な場所がメニューで表示されます。移動したい場所を選択してください。
地図の上に示された赤いボタンを選択しても移動できます。

[客室メニュー]

・**宿泊する**：一晩ホテルに泊まって生命力、精神力を回復させます。

・**キャンプ**：ここでは、傷ついたキャラクターの治療や、手に入れた情報の整理、文字の表示される速度など、冒険を続けていくうえで、必要になる様々なコマンドが選択できます。
くわしくはP23 **【キャンプメニュー】**の項目をご覧ください。

・**部屋を出る**：部屋を出て、ロビーに移動します。

マーカーの例

＊キャラクターステータスは同時に1キャラクター分しか表示されないので、**「誰の」**ステータスを表示しているのか明示する必要があります。**「パラケルススの魔剣」**では、キャラクターステータスを表示する際に、現在ステータスを表示しているキャラクター表示ウィンドウの左上と右下に、三角形の**「マーカー」**を付ける事によって、他のキャラクターと区別します。**「マーカー」**の付いたキャラクターを変更したい時は、変更したいキャラクター表示ウィンドウにカーソルを移動して決定してください。

＊＊訓練を始める前のスキルレベルより下げることは出来ません。

キャンプメニュー

「パラケルススの魔剣」ではホテルの客室で客室メニューから、もしくは3D画面移動中キャンセルキーによって自由に、小休止を取ることができます。この状態を「キャンプ」と呼び、その時に実行できる様々なコマンドのメニューを「キャンプメニュー」と呼んでいます。「キャンプメニュー」内で選択出来るコマンドは以下の通りです。

[キャンプメニューの構造]

・**休息する**　：しばらく休んで、生命力、精神力を回復させます。

・**メモ帳**　：ジャーナリストであるモーガンは、冒険中に起こった出来事の疑問点や、人から聞き出した重要な情報を絶えずメモに書いています。
このコマンドを選択すると、モーガンのメモの内容を見ることができます。ただし、あなたが「重要」だと感じた全ての事柄を、モーガンがメモに書いているわけではありません。

・**アイテム**　：キャラクターの武器や持ち物の装備を変更したり、パーティが所持しているアイテムについて調べたりすることが出来ます。
このコマンドを選択すると**「アイテムメニュー」**が表示されます。
「アイテムメニュー」についてはP25**「アイテムメニュー」**を参照してください。

・**霊能力／魔術**：霊能力や魔術を使用して、傷ついたり、ショックをうけたりして、生命力(HP)や精神力(MP)が減少したキャラクターを治療します。
「誰が治療を行いますか？」と表示されますので、治療を行うキャラクターを選択・決定してください。治療を行うキャラクターに、マーカーが表示されます。この時選択したキャラクターが**「霊能力」**または**「魔術」**のスキルを持っていない場合は、キャラクターを選びなおしてください。
選択されたキャラクターが**「霊能力」**または**「魔術」**のスキルを持っていた場合は、そのとき使用できる霊能力（または魔術）の一覧が表示されますので、治療に使用したい霊能力（または魔術）を選んでください。
次に**「誰を治療しますか？」**と表示されますので、治療したいキャラクターを選択・決定してください。このときまれに霊能力や魔術を使うことに失敗（または大失敗）する可能性があります。成功と失敗は、戦闘中だけに発生するわけではありません。どのような行動も、常に成功するとは限らないのです。詳しくは、P29**[大成功と大失敗]**をご覧ください。

・隊列変更　：キャラクターの隊列（並ぶ順番）を変更します。

このコマンドを選択すると、キャラクター表示ウィンドウのみが表示されている状態になります。隊列を変更したいキャラクターを選択・決定すると、そのキャラクター表示ウィンドウにマーカーが表示されます。もう一度、隊列を変更したいキャラクターを選択・決定すると、そのキャラクターとマーカーが表示されたキャラクターの隊列が入れ替わります。

キャラクターの表示エリアは8人分あります。隊列変更の場合、空いている（誰も表示していない）場所を選択・決定することも可能です。

・ステータス　：「誰のステータスを表示しますか？」表示されますので、ステータスを見たいキャラクターを選択・決定してください。

そのキャラクターの表示ウィンドウにマーカーを表示し、ステータス（キャラクター情報）を表示します。この状態で、ステータスの表示されていないキャラクターのキャラクター表示ウィンドウを選択・決定すると、マーカーのついたキャラクターが入れ替わり、ステータス表示の内容も変わります。

ステータス表示ウィンドウの例

・システム設定：このコマンドを選択・決定すると「システムメニュー」が、表示されます。

ここでは、データのセーブ、ゲームをプレイする時の環境設定等を行います。

詳しい内容については、P27「システムメニュー」を参照してください。

・戻る　：キャンプメニューに入る前に状態に戻ります。

アイテムメニュー

「**パラケルススの魔剣**」には数多くの武器類・道具類が出てきます。これらの使用や装備、鑑定、キャラクター間の受け渡しに、必要なコマンドのメニューを「**アイテムメニュー**」と呼びます。

アイテムメニューでは一度に3つのウィンドウを表示します。それぞれ「**アイテム一覧ウィンドウ**」、「**アイテム情報ウィンドウ**」「**行動選択ウィンドウ**」と呼びます。

[3つのウィンドウ]

●アイテム一覧ウィンドウ

- キャンプメニューで「**アイテム**」を選択した場合、まず最初にパーティが所持している全てのアイテムの一覧が表示されます。
- アイテムは「**キャラクターの装備しているもの**」、「**パーティ全員で共有しているもの**」の2種類に分類されます。ここは、それぞれ文字の色を変えて表示されます。
- ここで、コマンド(行動)の対象となるアイテムを選択、決定してください。アイテムが選択・決定されると「**アイテム情報ウィンドウ**」、「**行動選択ウィンドウ**」が重ねて表示されます。

●アイテム情報ウィンドウ

- 現在選択されているアイテムについて、そのアイテムの属性や能力を表示するウィンドウです。ダンジョン内で入手したアイテムには、その属性・能力が未知の物も存在します。そういう場合は、アイテムの外見から大まかに属性を推測して表示しますが、判断が出来ない部分に関しては「**????**」が表示されます。そういう場合は、そのアイテムを「**鑑定**」する必要があります。

●行動選択ウィンドウ

- 現在選択されているアイテムに対して、どの様なコマンド(行動)を行うかを決定するウィンドウです。コマンドの内容は以下のとおりです。

・**使う**　：アイテムを使用します。薬や道具を使用したい場合に選択します。

・**装備する**　：武器や機械を装備します。「**誰に装備させますか？**」と表示しますので、装備させたいキャラクターを選択・決定してください。
他のキャラクターが装備しているアイテムを選択していた場合、元のキャラクターの装備が外れて、選択したキャラクターに装備されます。

・**鑑定する**　：属性や能力が未知のアイテムを鑑定します。

・**機械調整**　：所持している機械の調整を行います。機械は手にいれた様々なアイテムを組み込んで改造する事によって新しい能力を発揮します。
使用方法が解らないアイテムを入手したときには、機械に組み込めないか、試してみるのが良いでしょう。

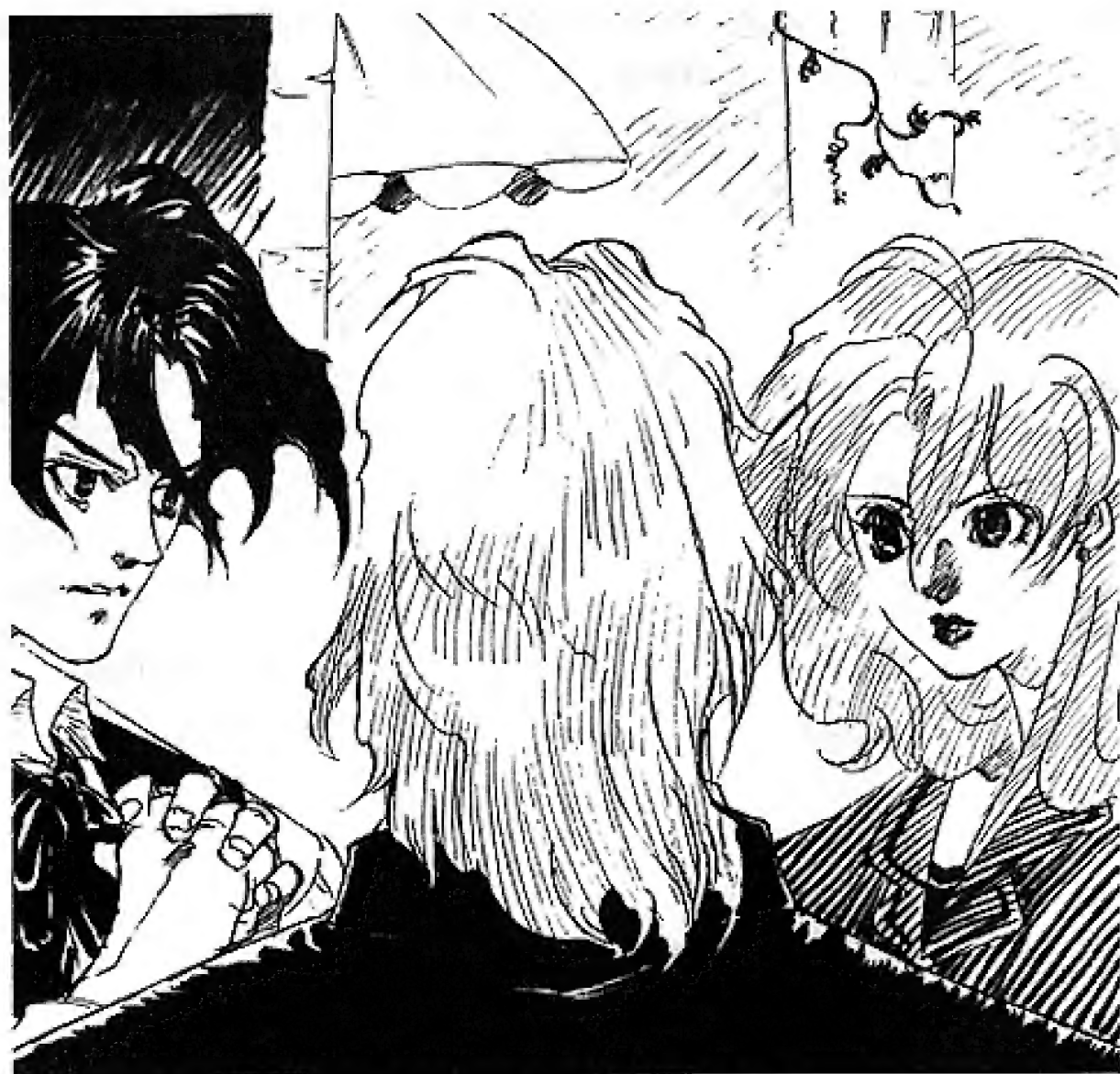
・**捨てる**　：パーティの持てるアイテムの量には限りがあります。限界までアイテムを持っている場合、パーティは新しいアイテムを発見しても、持てない場合があります。時には不要になったアイテムを捨てる事も必要です。

・**戻る**　：キャンプメニューに戻ります。

システムメニュー

　このメニューではゲームデータのセーブ、ゲームをプレイする際の環境等を設定します。

[システムメニューの構造]

- **セーブする**　：現在の状態を保存します。
- **ゲームの終了**：ゲームを終了します。
- **サウンド設定**：ＢＧＭ、効果音のＯＮ／ＯＦＦを切り替えます。
- **ゲーム速度**　：ゲームの速度を変えます。
- **前へ戻る**　　：キャンプメニューに戻ります。

移動

「パラケルススの魔剣」の舞台は広大なヨーロッパです。ゴーストハンター達は、ヨーロッパ中を旅行しながら、各地で様々な事件に遭遇します。ここではパーティの「移動」について説明いたします。

・**移動の種類**：移動には大まかに分けて3通りの種類があります。
国と国、街と街の間を移動する「**大域移動**」。
ある街の中とその近郊を移動する「**地域移動**」。
街の中の限定された場所に存在する3D画面内を移動する「**3D移動**」です。

●移動方法

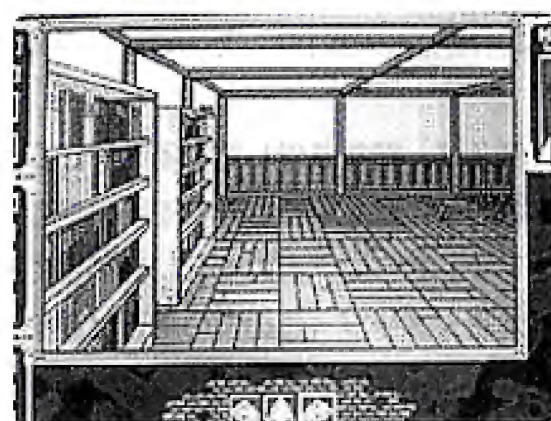
・**大域移動**：
この移動は冒険の流れに沿って行われます。1つの冒険が終わった時などのストーリーの節目節目に、パーティで次にどこに行くのかを相談します。どこへ行くのか決定すると、ヨーロッパ全体の大域地図の上を、次の目標に向かって移動します。

大域移動画面の例

・**地域移動**：
ホテルメニューで「**外へ出る**」を選択すると「**その地域**」の地図が表示され、その地域内で移動可能な場所が赤い印で示されます。また、移動可能な場所が表示されます。この場合、移動場所の選択は、メニュー上で移動する場所にカーソルを移して選択・決定、もしくはショートカットによって行います。マウスをご使用の場合は、地図上の印をクリックすることによっても選択可能です。

地域移動画面の例

・**3D移動**：
「**地域移動**」で移動した場所が、「**3D画面で移動可能な場所**」だった場合は、3D画面が表示されます。

3D移動画面の例

戦闘

・戦闘発生から終了までにキャラクターがとれる行動は、次の6つです。
各行動は、**[戦闘の流れ]**、**[戦闘のメニュー]**で詳しく説明しています。
会話、通常戦闘、機械戦闘、精神戦闘、防御姿勢、アイテム使用、逃げる
・装備しているアイテムや、修得しているスキルによって攻撃方法がかわります。
（選択できない攻撃方法などは、緑色の文字で画面に表示されます）
・戦闘中に装備を変更することはできません。
・通常のＲＰＧと違い、戦闘終了後には経験点が与えられません。
詳しくは、P42 **[キャラクターの成長]**をお読みください。
・ＭＰがちょうど0になるような霊能力（魔術）の使い方はできません。

[霊能力と魔術]

・霊能力とは、人間が持つ未知の力が発現したもので、超能力のようなものと考えられます。ゴーストハンターＲＰＧ（パラケルススの魔剣）では、人間の中に眠る未知の力を操る人のことを「**霊能者**」と呼びます。
・魔術とは、中世に編みだされた秘術で、高次な世界から破壊的な力を引き出すことです。
一般には「**呪い**」と呼ばれ、それを使う者を「**魔術師**」と呼びます。
ゴーストハンターＲＰＧ（パラケルススの魔剣）では、アーキクラスがディレッタントのキャラクターだけが「**魔術**」のスキルを修得することができます。

[大成功と大失敗]

戦闘中にある行動（銃を撃つ、機械を使う、霊能力を使うなど）を行なえるかどうかは、その行動を行なおうとしているキャラクターがその行動に関するスキルを持っているかどうかで決定されます。さらに、そのスキルのレベルが高いか低いかで、成功率が変化します。一般に、ある行動に関係するスキルのレベルが高いほど、その行動は成功しやすくなります。逆に、その行動に関係するスキルのレベルが低ければ、失敗しやすくなります。この「**成功と失敗**」は、その行動の効果に反映されます。

例えば、銃を装備しているキャラクターが通常戦闘を選択した場合、そのキャラクターは戦闘中に銃を撃つわけですが、銃器のスキルが高ければ高いほど、命中率が上昇するわけです。さらに、どのくらいの割合で成功したか（あるいは失敗したか）を判断して、敵に与えるダメージ（この例の場合は銃による攻撃のダメージ）が決定されます。

どのくらいの割合で成功(失敗)したかという判断は、4段階で表現されます。大成功、成功、失敗、大失敗の4つです。大成功(大失敗)が影響する戦闘中の行動はとスキルの関係、また、大成功(大失敗)したときの影響については、次の表をご覧ください(巻末のリファレンスにも同じ表があります)。

スキル	戦闘の種類	大成功	成功	失敗	大失敗
銃器	通常戦闘	ダメージ2倍			転倒
接近戦	通常戦闘	ダメージ2倍			転倒
霊能力と魔術	精神戦闘	消費MPが1		消費MPが1 効果発動無し	効果発動無し
機械操作	機械戦闘				バックファイア

＊空欄は、特に変化が無いことを表しています

＊バックファイアとは、機械操作を大失敗することにより、本来なら敵へ与えるはずのダメージが、機械を操作している本人に返ってくることです。機械操作に大失敗すると、そのキャラクターはMPにダメージを受けます。

[発狂と後遺症]

戦闘中にMP(精神力)が0になった場合、そのキャラクターは発狂してしまいます。

発狂したキャラクターは戦闘終了時にその状態から回復しますが、何等かの後遺症が残ってしまいます。それらの後遺症を直す為には、ホテルなどの安心して休むことができる場所でぐっすりと寝てください。

パラケルススの魔剣には8種類の後遺症がありますが、すべての後遺症は戦闘中の攻撃や防御に何らかの影響を及ぼします。

[戦闘の流れ]

敵との遭遇：敵と遭遇した直後は、いくつかの行動をとることが可能です。
言葉が通じる相手であれば話し合いで解決することもできますし、その場から逃げることもできます。どのような行動をとり、どのような結果を導き出すのかは、ゴーストハンターであるあなたの判断に委ねられています。
敵との遭遇は、エンカウントと呼ばれることもあります。

会　話：出会った敵と話し合うこともできます（戦闘終了後にも敵と会話することができる場合があります）。
敵と話す場合、こちらの態度を決めなければなりません。
高圧的に話す（尋問する）のか、普通に話すのかを選択します。
こちらの態度により、敵も態度を変えてきます。

戦　闘：話しが決裂した場合や、遭遇直後に戦闘することを選んだ場合、また、不意討ちを受けた場合は戦闘になります。
戦闘は、どちらかが全滅するまで、またはどちらかが逃げ出すまで続けられます。
攻撃方法は**[戦闘のメニュー]**を参考にしてください。

勝　利：すべての敵を倒した場合、その戦闘に勝利したと判断されます。
言葉が通じる敵の場合、勝利後に会話することができる場合があります。
戦意を喪失した敵からは、重要な情報を得ることができるかもしれません。
戦闘終了後のパーティ内に行動不能状態（HPまたはMPが0）のキャラクターがいる場合、生き残ったキャラクターがその行動不能キャラクターを一生懸命手当てをします（少しだけ回復します）。

敗　北：パーティ全員が行動不能状態（HPまたはMPが0）になった場合、全滅と判断され、冒険はここで終了します。

[戦闘のメニュー]

●エンカウント(敵との遭遇)

敵と遭遇すると、まずこのメニューが表示されます(例外もあります)。
目の前に現われた敵に対する最初の行動を決めてください。

戦　　う：戦闘モードになります。

話　　す：敵に話しかけます。交渉のスキルレベルが高いキャラクターが話しかけて成功すると、戦闘を回避できるかもしれません。さらに、敵によっては重要なヒントをくれる可能性もあります。話しかける態度によって、敵の反応が変化することがあります。敵が言葉を理解できない場合は効果がありません。また、話すことに失敗した場合は、戦闘になります。

逃 げ る：戦闘を回避します。ただし、必ず逃げられるわけではありません。
運と敏捷力が高いと、成功する確率が高くなります。

●話す(戦闘前に敵と話す)

敵と遭遇したときに**「話す」**を選択した場合、話しかける態度を決めます。こちらの態度によって、敵との会話の内容が変化します。会話に失敗した場合は、戦闘になります。

敵によっては、尋問すると怯えて逃げ出す場合があります。よく相手を見て判断してください。小さな子供や老人に対して高圧的な態度(尋問)をとるのは、あまりオススメできませんが、何か秘密を隠していそうな相手には、少々強い態度で望む方が良いかもしれません。戦闘終了後に、敵に話しかけることができることもあります。その場合、会話に失敗しても再び戦闘になることはありません。

普通に話す：普通に話しかけます。
魅力と交渉のスキルレベルが高いと成功する確率が上昇します。

問い詰める：強い態度で問い詰めます。
魅力と尋問のスキルレベルが高いと成功する確率が上昇します。

●戦闘モード

戦闘が開始されると表示される、各キャラクターの行動を決めるメニューです。次のターンにどのような行動をとるのかを決めてください。キャラクターが選択できない攻撃は、緑色で表示されます。

通常戦闘：装備している武器または素手で敵と戦います。機械を装備しているキャラクターは、通常攻撃できません（機械を装備していると、**「通常戦闘」**という選択肢は表示されません）。どの敵に対して攻撃するのかを選択してください。

機械戦闘：機械を使って戦います。機械を装備しているキャラクターだけが選択できます。（機械を装備していると、**「通常戦闘」**という選択肢は表示されません）装備している機械の状態により、効果を選択できることもあります。さらに、敵またはパーティ内のキャラクターを選択しなければならない場合もあります。機械の効果については、巻末のリファレンスに一覧表がありますのでそちらをご覧ください。

精神戦闘：霊能力または魔術を使って戦います。霊能力または魔術のスキルを持っているキャラクターだけが選択できます。選択した効果により、敵またはパーティ内のキャラクターを選択しなければならない場合もあります。
使用できる霊能力（魔術）の名称、効果、消費ＭＰについては、巻末のリファレンスに一覧表がありますので、そちらをご覧ください。

防御姿勢：防御姿勢をとります。敵の攻撃を避けやすくなります。

アイテム：アイテムを使用します。ただし、装備の持ち替えは出来ません。アイテムにより、敵またはパーティ内のキャラクターを選択しなければならない場合もあります。戦闘中に使っても効果が発生しないアイテムは選択できません。

ゴーストハンターRPG“PC版”リファレンス

キャラクター

パラケルススの魔剣に登場するキャラクターの能力は、能力値とスキル（技能）とで表わされます。ここでは、その意味について説明します。

［能力値］

体　力	体の頑丈さ、腕っぷしの強さを表わします。この数値が高いほど、ＨＰが高くなり、接近戦闘の命中率がよくなります。
敏捷力	反射神経やバランス感覚などを表わします。銃器を使った攻撃の命中率に関係します。
分析力	キャラクターの総合的な知力を表わします。医療技術や鑑定眼の高さも含まれます。
知覚力	第六感を含めた、感覚の鋭さを表わします。この数値が高いと、どんな些細な手がかりでも、見落とさなくなります
意志力	意志の強さを表わします。霊能力や魔術、心霊機械に関係します 恐ろしい目にあった時に、正気を保てたかどうかにも関わってきます。 また、この数値が高いほどＭＰが高くなります。
魅　力	外見や話し方など、交渉能力の高さを表わします
運	運の良し悪しです。色々なところに関係してくるので、高い方がいいのですが、実力さえあれば問題ないでしょう。何事も、運まかせというのは良くないことです。

[職業]

キャラクターは　ディテクティブ、ミスティック、ジャーナリスト、エクスプローラー、サイエンティスト、ディレッタントの6つの職業の中の、どれか1つに就いています。

各職業にはそれぞれ特徴があり、修得できるスキルが異なっています。パーティを組むときには、できるだけ違う職業で組むようにしましょう。そうすれば、様々な状況に対応できるようになります。職業に就くために必要な条件はありませんが、適性がないと活躍できないかもしれません。

職業	説明
ディテクティブ	ほとんどの武器を使いこなすことができますが、霊体に対しては攻撃力がありません。主に戦闘の場面で活躍しますが、尋問や捜索といった時にも力を発揮します。 適性：前に出て戦うため、体力と敏捷力が高いほうがよい。
ミスティック	霊能力を使いこなすことができます。破壊力の大きな武器を扱えないのが欠点です。護符を使って心理療法を行い、キャラクターの精神を癒すことができます。 適性：霊能力を使いこなすためには、強い意志力が必要。
ジャーナリスト	職業柄でしょうか、目先がきくので捜索の時に活躍します。交渉も得意です。また、怪我の治療もできるので、看護役としてぜひ仲間に加えたいですね。 適性：捜索には知覚力、交渉には魅力、看護役には分析力と、様々な能力が要求される。
エクスプローラー	野外での活動を得意とする探検家です。ライフルの扱いに長けています。 適性：積極的に戦闘に参加するので、体力と敏捷力が必要。
サイエンティスト	心霊機械と呼ばれる不思議な装置を使うことができます。怪我の治療もでき、結構便利な存在です。 適性：サイエンティストは知識が豊富でなければならない。心霊機械を作動させるためには、確固たる意志の力が必要。
ディレッタント	ディレッタントの中で、目を引くのが魔術のスキルでしょう。 彼は呪文を使いこなすことができる、唯一のクラスです。 また、様々な知識に通じているので、色々なところで活躍します。 適性：色々なことができるため、ほとんどの能力値が必要。

[スキル]

キャラクターは、それぞれスキル(技能)を持っています。各スキルは、修得できる職業が決まっており、1人のキャラクターが全てのスキルを使うことはできません。どの職業が、どのスキルを修得できるかは、**[修得可能スキル一覧表]**を見てください。

以下の表で、括弧の中はスキルに関係する能力値です。この能力値が高いほど、成功率がよくなります。

接近戦(体力)	武器を使って戦うスキルです。武器を装備していないときは、素手で戦います。
銃　器(敏捷力)	銃で戦います。ただし、破壊力の大きな銃器を扱えるのはディテクティブとエクスプローラーだけです。ジャーナリストとディレッタントは小型の拳銃ていどしか扱えません。
運　動(敏捷力)	このスキルがあれば、身のこなしが軽くなり、裂け目をうまく飛び越えたりできます。
医療手当(分析力)	医療箱を使って、ＨＰを治します。
鑑　定(分析力)	正体不明の品物の由来や使用方法を調べて、明らかにします。
手がかり(知覚力)	事件の手がかりとなる事柄に、気づいたかどうかを判定するときに用います。
追　跡(知覚力)	相手の残した痕跡を尾けていくスキルです。思わぬ手がかりへと導かれるかもしれません。
霊能力(意志力)	霊能力を使いこなすスキルです。このスキルのレベルが上がれば、自動的に新たな霊能力に目覚めていきます。使用できる霊能力の種類は、**[霊能力一覧表]**を見てください。
魔　術(意志力)	魔術を使いこなすスキルです。霊能力と違って、呪文を見つけないと新しい魔術を使うことができません。使用できる魔術呪文の種類は、**[魔術一覧表]**を見てください。
機械操作(意志力)	心霊機械を操るスキルです。使用できる機械の効果については、**[機械効果一覧表]**を見てください。
心理療法(意志力)	護符を使い、ＭＰを治します。
交　渉(魅力)	人と話す時に有利になります。
尋　問(魅力)	怖もてな感じで相手を脅し、話を有利に進めるスキルです。

[修得可能スキル一覧表]

	ディテクティブ	ミスティック	ジャーナリスト	エクスプローラー	サイエンティスト	ディレッタント
接近戦	○	○	○	○	○	○
銃　器	○		○	○		○
運　動	○			○		
医療手当	○		○		○	
鑑　定		○			○	○
手がかり	○		○			
追　跡	○		○	○		
霊能力		○				
魔　術						○
機械操作					○	
心理療法		○				○
交　渉			○			○
尋　問	○					

戦　闘

【霊能力一覧表】

レベル	名　　称	対　象	持続時間	消費MP	効　　果
1	サプライ・メンタルパワー	味方1	瞬　間	任 意	自分のMPを、味方に渡す
	サイコセラピー	味方1	瞬　間	2	護符を使用してMPを回復する
2	エーテル・フィスト	敵　1	瞬　間	4	霊力の拳で、敵のHPを攻撃する
	トリート	味方1	瞬　間	4	HPを少し治す
	スリープ	敵全部	瞬　間	4	複数の相手を眠らせる
3	シフト・メンタルパワー	味方1	瞬　間	任 意	味方のMPを自分に移す
	アストラル・ナイフ	敵　1	瞬　間	6	霊力のナイフで、敵のMPを攻撃する
	サイコ・シールド	味方1	1戦闘	6	精神攻撃に対する防御力を上げる
	バインド	敵　1	特　殊	6	抵抗に失敗したものを金縛りにする
	エンチャント	味方1	5ラウンド	6	武器に霊力を付与する
4	オーラ・シールド	味方1	1戦闘	8	物理攻撃に対する防御力を上げる
	エイド	味方1	瞬　間	8	HPを回復させる
	ディスペル	敵　1	瞬　間	8	魔術によって作られた魔法生物を破壊する
	コンフューズ	敵　1	12ラウンド	8	敵を混乱させ、放心状態にさせる
	シクスス・センス	本　人	1ダンジョン	8	霊能者の感覚が鋭くなる
5	アストラル・アロー	敵　1	瞬　間	10	霊力の矢で、敵のMPを攻撃する
6	エーテル・アロー	敵　1	瞬　間	12	霊力の矢で、敵のHPを攻撃する
	キュア	味方1	瞬　間	12	HPを回復させる
	ホールド	敵　1	18ラウンド	12	抵抗に失敗したものを金縛りにする
7	サイコ・バリア	味方全員	1戦闘	14	味方全体を精神攻撃から守る
	エクソシズム	敵　1	瞬　間	14	魔術によって作られた魔法生物を破壊する
8	オーラ・バリア	味方全員	1戦闘	16	味方全体を物理攻撃から守る
	ヒール	味方1	瞬　間	16	かなりの量のHPを回復する
	フレンジー	敵　1	10ラウンド	16	敵を狂乱させる
	ボディ・エンハンス	味方1	10ラウンド	16	能力値を持続時間のあいだ上昇させる
9	グングニル	敵　1	瞬　間	18	強力な霊力の槍で、敵のMPを攻撃する
	イージス	味方1	10ラウンド	18	不屈の闘志を与え、精神攻撃から守る
10	ロンギヌス	敵　1	瞬　間	20	強力な霊力の槍で、敵のHPを攻撃する
	ジグルト	味方1	10ラウンド	20	不死身の体を与える
	エリクサー	味方1	瞬　間	20	HPを完全回復する
	バニッシュ	敵　1	瞬　間	20	存在そのものを消滅させる

[魔術一覧表]

レベル	名称	対象	持続時間	消費MP	効果
1	火炎	敵1	瞬間	2	炎の球をぶつけて、HPにダメージを与える
	防御の雲	本人	6ラウンド	経験レベル	体の周りに防御点を持つ雲を発生させて、身を守る
	回復	味方1	瞬間	2	HPを少し治す
2	恐怖	敵全部	特殊	4	恐怖で目標を金縛りにする
	聖撃	敵1	瞬間	4	聖なる力で、HPにダメージを与える
3	電撃	敵全部	瞬間	6	複数の目標に電撃を浴びせかけ、HPにダメージを与える
	神聖化	味方1	5ラウンド	6	武器に魔力を付与する
4	魔獣	敵1	瞬間	8	敵のHPを吸収し、自分のHPを回復する
	夜魔	敵1	瞬間	8	敵のMPを吸収し、自分のMPを回復する
5	猛毒	敵1	瞬間	10	毒により、HPにダメージを与える
6	窒息	敵1	特殊	12	敵の首を絞め、毎ラウンド窒息によるダメージを与える
7	天罰	敵全部	瞬間	14	聖なる力を放射し、複数の敵のHPにダメージを与える
8	死神の鎌	敵1	瞬間	16	魔力で作り出した鋭い鎌で敵に大ダメージを与える
9	完治	味方1	瞬間	18	味方のHPを完全回復する
10	爆散	敵1	瞬間	20	魔法の爆発で、敵を内部から破壊する

【機械効果一覧表】

機械は、その中に組み込む部品の種類によって、様々な効果を発揮します。どの部品との組み合わせがどの効果になるかは、自分で調べてみてください。

名　称	対 象	持続時間	効　果
怪光線Ⅰ	敵 1	瞬 間	破壊光線を発射し、相手のHPにダメージを与える
怪光線Ⅱ	敵 1	瞬 間	〃
怪光線Ⅲ	敵 1	瞬 間	〃
怪光線Ⅳ	敵 1	瞬 間	〃
怪光線Ⅴ	敵 1	瞬 間	〃
生体磁力線Ⅰ	敵 1	瞬 間	強い磁界を発生させ、相手のMPにダメージを与える
生体磁力線Ⅱ	敵 1	瞬 間	〃
生体磁力線Ⅲ	敵 1	瞬 間	〃
生体磁力線Ⅳ	敵 1	瞬 間	〃
拡散怪光線Ⅰ	敵全部	瞬 間	怪光線を乱射できるようにした機械で、複数の敵を攻撃できる
拡散怪光線Ⅱ	敵全部	瞬 間	〃
拡散生体磁力線Ⅰ	敵全部	瞬 間	生体磁力線の出力をアップした機械で、複数の敵を攻撃できる
エーテル・バリアⅠ	味方1	1戦闘	バリアを張り、物理攻撃から守る
エーテル・バリアⅡ	味方1	1戦闘	〃
エーテル・バリアⅢ	味方1	1戦闘	〃
アストラル・バリアⅠ	味方1	1戦闘	バリアを張り、精神攻撃から守る
アストラル・バリアⅡ	味方1	1戦闘	〃
エーテル・フィールドⅠ	味方全員	1戦闘	味方全体を包むバリアを張り、物理攻撃から守る
アストラル・フィールドⅠ	味方全員	1戦闘	味方全体を包むバリアを張り、精神攻撃から守る
ディスペル	敵 1	瞬 間	同名の霊能力と同じパワーを発揮し、魔法生物を破壊する
バインド	敵 1	特 殊	同名の霊能力と同じパワーを発揮し、目標を金縛りにする
ホールド	敵 1	18ラウンド	〃

アイテム

[アイテム表]

〈接近戦武器〉

ナイフ	手頃な値段で手に入るが、敵に与えるダメージはあまり期待できない。
警棒	ナイフと同じく入手は簡単だが、護身用の武器なのでダメージは期待できない。
手斧	少々無骨な武器だが、破壊力は充分。
レイピア	中世の貴族が使っていた細見の剣。軽くて使いやすい武器。
サーベル	西洋の刀。武器としての威力も申し分ない。
ロングソード	中世の騎士が使っていた剣。重くて扱える人が限られるが、破壊力は抜群。

〈拳　銃〉

22口径リボルバー 32口径リボルバー 38口径リボルバー 45口径リボルバー	回転弾装式のピストル。 口径が大きくなるほど破壊力も大きくなるが、扱いが難しいので、使える人が限られてくる。スキルが上がれば連射できるようになるが、オートマチックほどではない。

22口径オートマチック 32口径オートマチック 38口径オートマチック 45口径オートマチック	リボルバーと威力は同じだが、連射速度が違う。 口径が大きくなるほど破壊力も大きくなるが、扱いが難しいので、使える人は限られてくる。

〈ライフル〉

22口径ライフル 30口径ライフル	威力も高く、命中率もいい銃器。 ただし、エクスプローラーにしか扱えない。

〈ショットガン〉

20ゲージ·ショットガン 12ゲージ·ショットガン	ライフル以上に命中率も良く、威力が高い武器。 それだけに、なかなか手に入らない。

〈機関銃〉

トンプソン機関銃	ライフルのように威力が高く、オートマチック拳銃のように連射速度が早い武器。ショットガンと同じく、なかなか手に入らない。

〈爆発物〉

火炎瓶 ダイナマイト 手榴弾	爆発物は敵全体にダメージを与える。 危険物なので、手に入れることは難しい。

〈その他のアイテム〉

ライト	暗い場所での必需品。
医療箱	ＨＰを回復するのに使用する。
高級医療箱	ＨＰを回復するのに使用する。医療箱よりも良く治る
月の護符	ＭＰを回復するのに使用する。
太陽の護符	ＭＰを回復するのに使用する。月の護符よりも良く回復する

[武器装備可能一覧表]

〈接近戦武器〉

	ディテクティブ	ミスティック	ジャーナリスト	エクスプローラー	サイエンティスト	ディレッタント
ナイフ	○	○	○	○	○	○
警棒	○	○	○	○	○	○
手斧	○		○	○		○
レイピア	○	○	○	○	○	○
サーベル	○			○		○
ロングソード	○			○		

〈銃　器〉

	ディテクティブ	ミスティック	ジャーナリスト	エクスプローラー	サイエンティスト	ディレッタント
22口径リボルバー	○		○	○		○
32口径リボルバー	○		○	○		○
38口径リボルバー	○			○		
45口径リボルバー	○			○		
22口径オートマチック	○		○	○		○
32口径オートマチック	○		○	○		○
38口径オートマチック	○			○		
45口径オートマチック	○			○		
22口径ライフル				○		
30口径ライフル				○		
20ゲージ·ショットガン	○		○	○		○
12ゲージ·ショットガン				○		
トンプソン機関銃				○		

攻撃回数について

攻撃に使う〈接近戦〉と〈銃器〉のスキルが一定のレベルになれば、攻撃回数が増えていきます。オートマチック拳銃や機関銃は、その伸びがよくなっています。

[大成功と大失敗]

スキル	戦闘の種類	大成功	成功	失敗	大失敗
銃器	通常戦闘	ダメージ約2倍			転倒
接近戦	通常戦闘	ダメージ約2倍			転倒
霊能力と魔術	精神戦闘	消費MPが1		消費MPが 効果発動無し	効果発動無し
機械操作	機械戦闘				バックファイア

＊空欄は、特に変化が無いことを表しています
＊**「効果発動無し」**とは、その霊能力（魔術）の効果が現われないということです。
＊**「バックファイア」**とは、機械操作を大失敗することにより、本来なら敵に与えるはずのダメージが、機械を操作している本人に返ってくることです。機械操作に失敗すると、そのキャラクターはMPにダメージを受けます。

[恐怖判定]

超自然的な出来事に立ち向かうゴーストハンターたちは、常に精神的な危険にさらされています。恐ろしい生物に遭遇したり、常識では理解できないことを目撃するなど、精神的に大きなショックを受けることがあります。この**「精神的なショック」**を受けるかどうかの判断を、ゴーストハンターＲＰＧでは**「恐怖判定」**と呼びます。

恐怖判定には抵抗することも可能ですが、抵抗に失敗した場合は、ＭＰとＭＰの最大値にダメージを受けます。恐怖にさらされたキャラクターの精神は、一時的に本来の最大の能力を発揮できなくなります。**「パラケルススの魔剣」**では、ゲーム中の恐怖判定、抵抗、ダメージ計算は自動的に行われます。

恐怖の状態を取り除くためには、心から安心して休める場所で睡眠をとらなければなりません。**「パラケルススの魔剣」**では、ホテルの部屋で**「宿泊する」**ことがこれにあたります。冒険中のキャラクターが恐怖に支配されてしまった場合は、早めにホテルで休息をとったほうがよいでしょう。

[恐怖判定とMP]

MPは、ステータス画面で3種類の数字で表されています。一番左から、**「現在のＭＰ／現在の最大ＭＰ／本来の最大ＭＰ」**の順に表示されています。この**「現在の最大ＭＰ」**が、恐怖に支配されているかどうかを表しています。恐怖に抵抗できなかった場合は、**「現在の最大ＭＰ」**にダメージが与えられます（数値が減ります）。

ゲーム中では、ダンジョン内などで休息をとったり治療したりすると、**「現在のＭＰ」**がある程度回復しますが、恐怖に支配されている（**「現在の最大ＭＰ」**にダメージを受けている）場合は、落ち着いて休めない場所（ゲーム中では、ダンジョン内など）でいくら休息をとっても、**「現在の最大ＭＰ」**以上には回復しません。**「現在の最大ＭＰ」**は、ホテルの部屋で宿泊した時だけ**「本来の最大ＭＰ」**まで回復します。

[キャラクターの成長]

経験点はシナリオ終了後に、シナリオの達成度に応じて与えられます。通常のＲＰＧと違い、シナリオが終了するまで経験点は与えられません。したがって、キャラクターが成長（HPやMPが増えたり、レベルが上がったり）するのは、ミッション終了後だけになります。

[経験点]

ミッション終了後に与えられる経験点は2種類あります。それぞれ、**「ミッション経験点」**、**「スキル経験点」**と呼びます。

ミッション経験点が１定の点数になると自動的にレベルが上昇します。レベルが高いほど実力のあるゴーストハンターであるということです。レベルが上がると、ＨＰとＭＰが増えます。ミッション経験点は、累積されます（レベルが上がって成長しても減ることはありません）。

新たなスキルを取得したり、取得済スキルのレベルを上昇させるときは、スキル経験点を使います。スキル経験点と引き換えに新たなスキルを取得したりスキルレベルを上昇させたりします。そのときに、スキル経験点はお金のように消費されます。取得済のスキルを売ってスキル経験点を取り戻すことはできません。

あとがき

安田　均

よく"構想に～年、完成までに～年の大作"といった言葉を見かけますが、この『パラケルススの魔剣』が出来あがるまでには、かなりの年月がかかりました。

ゴーストハンター・シリーズの第1作『ラプラスの魔』はいまを去る7年前の1987年に、最初のバージョンがリリースされています。あのときも、コンピュータ・ゲームを作るのははじめてで、かなり意気込んで取りかかったため、当時としては1年以上かかることとなり、じっさいに完成するのかとハミングバード・ソフトさんをはじめ、周囲の方をやきもきさせました。でも、いまから考えれば"へえ、1年ちょっとで出来たのか。がんばったなあ"というのが実感です。

ゴーストハンター・シリーズは、そのときから息の長い作品にしたいなと思っていたのですが、その後『ロードス島戦記』コンピュータ・ゲーム（1988～91年）のことなどもあり、続編にとりかかるのが遅くなってしまいました。

この『パラケルススの魔剣』は、そうしたこともあって、1991年の半ば頃から本格的に"構想"を練りはじめました。ゴーストハンターというくらいですから、ホラーがメインなのですが、今回はそこにヨーロッパの怪奇紀行といった面を取り入れられたらおもしろいのじゃないかというのが、そもそもの発端です。

考えてみれば、ホラーだけでなく、ファンタジーやＳＦ、ミステリといった近代のエンターテインメント・ジャンルは、アメリカを中心に発達し、日本でも盛んですが、そのおおもと、つまり源流が生まれたのはヨーロッパなのです。ファンタジーのトールキン、ＳＦのウエルズ、ベルヌ、ミステリのドイルなどをみれば、これは明らかでしょう。ホラーも中興の祖ラブクラフトがアメリカにいますが、それまではイギリスのブラックウッドやドイツのホフマンら、ヨーロッパのホラー作家が中心でした。ゴーストハンターの新作では、こうした源であるヨーロッパを舞台に、日本人である草壁やアメリカ人のアレックス、モーガンが活躍すれば、ひとつの雰囲気あるホラーの物語ゲームが出来るのではないか、そう考えたのです。

それからは、現地に取材に行ったり、いろいろな資料を探したりと、楽しいけれども、なかなか大変な作成期間が続きました。ヨーロッパというのは、とにかく歴史のかたまりのようなところですから、おもしろそうなタネはいろいろあるのですが、それらをまとめるのに3年近くかかったというのが、正直なところです。

さいわい、第1作以来のおつきあいであるハミングバード・ソフトさん（社長の今西寛さんやメインプログラマーの早田さんたち）や、新たにRPG展開に協力してもらったアスキーさん（宮野、宮川さんの宮々コンビ、ログアウト誌も創刊された）、すばらしいイメージのイラストを描いてもらった弘司さん、それに小説での山本弘をはじめとして、ゲームシステムでの白川剛、シナリオでの柘植めぐみらグループＳＮＥの面々、さらには、遅れたにもかかわらず、ゴーストハンター・シリーズを熱心に応援して、お待ちいただいたファンのみなさんらに支えてもらって、充分な自信作がここに完成しました。

どうぞ、じっくりとホラーのぞくぞくする楽しみを味わってください。

【スタッフリスト】

原作　安田　均（グループSNE）

ゲームシステムデザイン　白川　剛（グループSNE）

脚本　柘植めぐみ（グループSNE）

キャラクター設定／イラストレーション　弘　司

プロデューサー／ミュージック&SE
マニュアル作成／グラフィック監修　石井修一郎（エム・エー・シー）

Co-プロデューサー／メインプログラム
グラフィック監修　早田和俊（エム・エー・シー）

プログラム／テクニカルサポート　鶴田真一（エム・エー・シー）

3Dグラフィックデザイン／Co-プログラム　酒川康彦（エム・エー・シー）

Special Thanks　河内佳一（エム・エー・シー）

[Graphic]

●原画&C. G「株式会社リエゾン」田中登志弘
MOTOKO NAKAMURA
伊藤大地
藤田征長

「オーツー」宮永　幸一郎
福島康人

●3DC. G作成「オーツー」田村高直
岸上大策

●モンスターデザイン　井上　由香
「オーツー」石原　健

●キャラクター顔原画　高田　かおり

●アニメーション　上井　康宜

【協力】

KAWAI／Roland／YAMAHA／KORG／ASCII

DasSrhwert des Paracelsus

制作・著作